

Penerapan Aplikasi Manifes Penumpang Dan Kendaraan Di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin Kalimantan Selatan.

Chairul I. Ilham¹⁾ - Bambang S.²⁾ Atiqoh.AS³⁾

Poltek Trans SDP Palembang

Email:

Abstract

Applying passenger and vehicles manifest application nowadays is a must. The function is to improve our service and safety of the passengers and vehicles that will load in to the ship. This application is an application made by using Visual Basic 6.0 which designed to make the process of making the manifest of passengers and vehicles easier and clustered by its type and function. This application use the date of the passenger and vehicles in Batulicin Harbour using the computerization system by making the form to input the data of passenger and vehicles. The data are : 1) Identity of passenger and vehicles 2) identity of vehicles and the crews; by designing the program using Visual Basic 6.0 by two steps, which are making the database and the design of application page. They are Login page, Main page, User page, Data page, Class of passenger and vehicles page, Ticket amount page, and Ticket booking page. The result from this program is to make the operator easier to archiving the document and monitoring the sold tickets and also to avoid the duplication of service.

A. PENDAHULUAN

Pelabuhan Penyeberangan Batulicin merupakan salah satu Pelabuhan yang ada di Kabupaten Tanah Bumbu yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan perkembangan perekonomian khususnya dalam mengembangkan perekonomian di Kecamatan Batulicin, Kabupaten Tanah Bumbu. Pelabuhan Penyeberangan Batulicin ini dikelola oleh PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) Cabang Batulicin dan memiliki 2 (dua) lintasan yaitu lintasan komersil Batulicin - Tanjung Serdang yang dilayani oleh 7 kapal penyeberangan dengan jarak lintas 2,5 mil dan lintasan Perintis Batulicin – Garongkong yang dilayani oleh 1 kapal penyeberangan dengan jarak lintas 473,58 mil.

Dalam upaya meningkatkan keamanan, kenyamanan dan keselamatan angkutan penyeberangan maka identitas para pengguna jasa sangatlah dibutuhkan baik pengguna jasa pejalan kaki maupun kendaraan beserta penumpang dan barang muatan yang dimuat dalam kendaraan. Identitas ini nantinya dipergunakan untuk pengisian daftar manifes penumpang dan kendaraan di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin. Selain itu, data identitas penumpang dan kendaraan juga berguna bagi PT. ASDP selaku pengelola pelabuhan untuk pendataan produktifitas penumpang dan kendaraan harian angkutan penyeberangan.

Dari hasil survei dan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan dilapangan, diketahui bahwa kondisi saat ini para pengguna jasa Pelabuhan Penyeberangan Batulicin tidak diminta untuk mengisi data manifes pada saat pembelian tiket, karena jarak tempuh penyeberangan yang relatif pendek dan selama ini dianggap tidak diperlukannya daftar tersebut karena penyeberangan lintas Batulicin - Tanjung Serdang tidak menggunakan SPB, melainkan Surat Izin Gerakan Bandar yang berlaku selama 7 hari. Hal ini bertentangan dengan Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 25 tahun 2016 tentang Daftar Penumpang Dan Kendaraan Angkutan Penyeberangan bahwa setiap kapal angkutan penyeberangan yang akan berlayar wajib memiliki Surat Persetujuan Berlayar, dan untuk mendapatkan Surat Persetujuan Berlayar tersebut maka pihak pelabuhan wajib melampirkan daftar penumpang dan kendaraan diatas

kapal angkutan penyeberangan. Selain itu Pelabuhan Penyeberangan Batulicin ini hanya memiliki 1 (satu) loket untuk melayani pengguna jasa pejalan kaki maupun kendaraan golongan I hingga golongan IX. Hal ini sangat membahayakan para pengguna jasa terkhusus para pengguna jasa pejalan kaki.

Berdasarkan kondisi yang ada, kami merasa perlu membuat suatu rencana perancangan aplikasi manifes penumpang dan kendaraan angkutan penyeberangan agar kegiatan pendataan dapat dilakukan dengan hasil yang tertata rapi dan data penumpang dan kendaraan dapat dikelompokkan secara otomatis oleh aplikasi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lokasi penelitian, maka dalam penulisan ini ada beberapa issue yang menurut hemat kami belum memenuhi beberapa harapan dan perlu dikaji dan diberikan solusi penyelesaiannya, yaitu :

1. Kondisi keselamatan pengguna jasa pada saat pembelian tiket di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin
2. Sistem pendataan manifes penumpang dan kendaraan yang ada di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin sesuai dengan Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia No 25 tahun 2016 tentang daftar penumpang dan kendaraan angkutan Penyeberangan
3. Perlu pembuatan aplikasi manifest penumpang dan kendaraan di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin

B. LANDASAN TEORI

Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 25 tahun 2016 tentang Daftar Penumpang dan Kendaraan Angkutan Penyeberangan

a. Pasal 3

Daftar penumpang dan kendaraan di atas kapal angkutan penyeberangan terdiri atas:

1. Penumpang pejalan kaki;
2. Penumpang pada kendaraan;
3. Kendaraan golongan I s/d IX.

b. Pasal 4 ayat (3)

Data identitas penumpang paling sedikit memuat:

1. Nama;
2. Jenis kelamin;
3. Usia;
4. Alamat (domisili); dan
5. Nomor paspor penumpang asing.

c. Pasal 6

Pengemudi kendaraan wajib menyampaikan informasi kepada penumpang mengenai larangan penumpang berada dalam kendaraan selama pelayaran, sebelum memasuki pelabuhan.

d. Pasal 7

Pengemudi kendaraan yang menggunakan jasa angkutan penyeberangan terdiri atas pengemudi kendaraan perorangan untuk angkutan penumpang dan untuk angkutan barang.

e. Pasal 12 ayat (1),(2) dan (3)

- (1) Pengemudi sebelum membeli tiket wajib menyerahkan manifes tersebut kepada petugas loket sebagai persyaratan membeli tiket,
- (2) Pengemudi yang tidak menyerahkan manifes tersebut tidak akan dilayani pembelian tiket,
- (3) Manifes tersebut sekurang-kurangnya memuat:
 - Nama penumpang
 - Jenis kelamin

- Usia
- Alamat (kota domisili)
- Nomor kendaraan bermotor
- Jenis/golongan

Untuk mendukung dasar hukum yang sudah ada, maka perlu adanya teori yang terkait dalam penulisan ini:

1. *Visual basic*

Menurut (Jubilee 2017) *visual basic* adalah bahasa pemrograman yang mudah dipelajari dan di peraktikan. Program yang dihasilkan berupa aplikasi yang bekerja pada sistem operasi *windows*. Program ini dikembangkan dalam sebuah *IDE (Intergrated Development Environtment)* sehingga pengguna tidak perlu bersusah payah menuliskan kode ke program. Aplikasi ini juga merupakan aplikasi berbasis *Graphical User Interface* sehingga mempunyai antarmuka dengan tombol, jendela, menu dan *toolbar* seperti pada *Microsoft word*.

2. Bahasa pemrograman

Menurut (Jubilee, 2017) bahasa pemrograman atau bahasa computer adalah instruksi standar untuk memerintah computer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan sistematik yang dipakai untuk mendefinisikan program computer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, sebagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

3. *Form designer*

Menurut (Eri Dkk, 2017) *form designer* adalah sebuah window yang dapat digunakan untuk mengatur tampilan aplikasi yang akan kita buat, atau dengan kata lain sebagai tempat untuk mendesain sebuah form. Dalam mendesign sebuah *form*, kita juga harus mengenal istilah-istilah yang digunakan dalam *visual basic 6.0* seperti:

- a. *Event* yaitu merupakan aktivitas yang terjadi saat menggunakan aplikasi. *Event* terjadi karena adanya tindakan dari pemakai, seperti klik *mouse* atau penggunaan *keyboard*. Namun, *event* dapat juga terjadi karena adanya pengaturan oleh timer atau oleh aplikasi itu sendiri.
- b. *Properti* yaitu sebagai bagian yang membangun sebuah objek. *Properti* ini sangat menentukan objek yang sedang dibuat. Kita dapat menyamakan sebuah objek dengan seorang manusia, sedangkan *properti* lainnya dapat kita samakan dengan namanya, tingginya, beratnya, jenis kelamin dan sebagainya.
- c. *Prosedur* yaitu sekumpulan kode rutin yang ditulis dalam satu blok tersendiri. Blok tersebut hanya dieksekusi jika judul atau namanya dipanggil.

4. *Microsoft access*

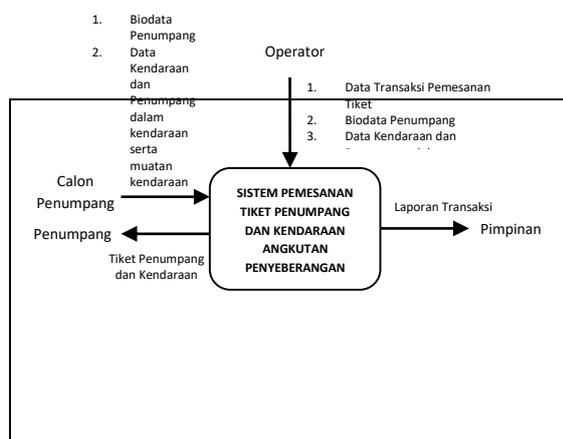
Menurut (Junindar, 2010) *Microsoft Access 2010* adalah sebuah perangkat lunak pengolah basis data yang berjalan dibawah sistem operasi *Windows*. *Microsoft Access* merupakan bagian dari paket program *Microsoft Office* yang memang dikhususkan untuk pengolah basis data. *Microsoft Access 2010* memiliki beberapa fitur-fitur terbaru yaitu:

- a. *Quick Start Fields*
- b. *Menu and Ribbon*
- c. *Application Parts*
- d. *Office Themes*
- e. *Calculate Fields*
- f. *Data Bars and Conditional Formatting*

- g. *Navigation Form*
- h. *Macro*

III. Perancangan Bagan Alur Sistem

Perancangan bagan alur sistem ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana sistem kerja diri aplikasi yang direncanakan, dan data apa saja yang dibutuhkan untuk dimuat dalam aplikasi tersebut serta data apa yang dapat kita peroleh dari aplikasi tersebut. Berikut gambar bagan alur sistem aplikasi manifes penumpang dan kendaraan yang direncanakan:



Sumber: Hasil Analisa, 2018

Bagan Alur Sistem Pemesanan Tiket Angkutan Penyeberangan

Dari diagram diatas maka dapat kita ketahui bahwa untuk mendapatkan tiket angkutan penyeberangan, calon penumpang pejalan kaki dan pengguna kendaraan harus memberikan informasi berupa biodata penumpang yang kemudian dicatat oleh operator dalam sebuah aplikasi manifes penumpang dan kendaraan angkutan penyeberangan yang kemudian data tersebut digunakan untuk dilaporkan kepada pimpinan pelabuhan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

IV. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah gambaran dari proses alur pembuatan aplikasi yang akan dibuat. Tujuan perancangan ini adalah untuk keperluan proses pembelian tiket penumpang dan kendaraan di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin. Dimulai dengan perancangan sistem. Gambaran umum perancangan dapat ditunjukkan pada gambar berikut:



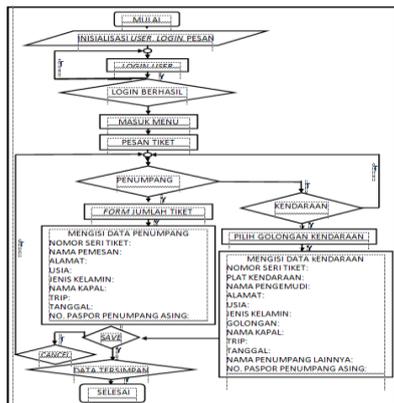
Sumber: Hasil Analisa, 2018

Rancangan Sistem Aplikasi Manifes Penumpang dan Kendaraan

V. Flowchart Program

Pada *flowchart* yang dibuat akan menjelaskan alur dari aplikasi manifes penumpang dan kendaraan angkutan penyeberangan di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin Provinsi

Kalimantan Selatan. Dalam *flowchart* tersebut akan dijelaskan konfigurasi *input/output* data yang dihasilkan masing-masing menu dan kemudian akan di *input* kedalam *database*. Berikut *flowchart* aplikasi manifes penumpang dan kendaraan yang dibuat:

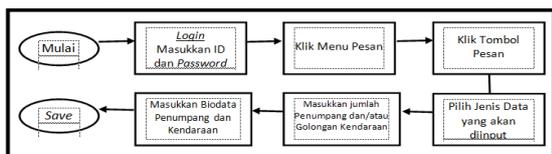


Sumber: Hasil Analisa, 2018

FLOWCHART PROGRAM

V.1 Diagram Penggunaan Aplikasi

Diagram penggunaan aplikasi ini meliputi cara pengoperasian aplikasi manifes penumpang dan kendaraan angkutan penyeberangan agar dapat dijadikan petunjuk bagi pengguna aplikasi dalam menggunakan aplikasi ini. Berikut diagram penggunaan aplikasi manifes penumpang dan kendaraan angkutan penyeberangan:



Sumber: Hasil Analisa, 2018

Diagram Penggunaan Aplikasi

VI. Pemecahan Masalah

VI.1 Pembuatan Database

Perancangan *database* meliputi pembuatan tabel yang akan digunakan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan. *Database* yang digunakan adalah *Microsoft Access*. Berikut cara membuat *database* pada *visual basic* :

1. Instal aplikasi *visual basic*.
2. Buka program *visual basic*.
3. Klik menu *Add-Ins*.

Klik *visual data manager*, dan akan muncul gambar seperti di bawah ini.



Sumber: Hasil Analisa, 2018

Visual data

4. Pilih *file* lalu *New*.
5. Pilih *Microsoft Access* lalu pilih versi 7.0 *mdb*.
6. Beri nama *file* dan lokasi penyimpanan data, nama *file* disimpan dengan nama *Dbase.mdb*, kemudian pilih *save*.

Kemudian barulah kita membuat database yang akan dirancang untuk aplikasi manifes penumpang dan kendaraan sebagai berikut :

1. Database User

USERNAME	PASSWORD	ACCOUNTTY
Atiqoh Astarin	12345	Admin
User 1	12345	User
User 2	12345	User

Sumber: Hasil Analisa, 2018

Database user

Database User pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan digunakan untuk kegiatan menambahkan akun bagi para petugas loket, sehingga masing-masing petugas memiliki data masing-masing.

2. Database Penumpang Pejalan Kaki

NO	NO_SERI_TIKET	NAMA_PENUMPANG	ALAMAT	USIA	JENIS_KELAMIN	GOLONGAN	NAMA_KAPAL	TRIP	TANGGAL	NO_PASPOR
1	1234567890	ATIQUH ASTARINI	DIVLAT	19	PEREMPUAN	DEWASA	BAMEGA JAYA	2	08/08/2018	0

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Database Penumpang Pejalan Kaki

Database penumpang pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan digunakan sebagai hasil rekapitulasi dari data penumpang Pejalan Kaki yang telah diinput sebelumnya.

3. Database Kendaraan

NO	NO_PLAT_KENDARAAN	NAMA_PENGENJODI	ALAMAT	USIA	JENIS_KELAMIN	GOLONGAN	NAMA_KAPAL	TRIP	TANGGAL	PENUMPANG_LAIN
1	123 BG123ER	ATIQUH	DIVLAT	19	PEREMPUAN	GOLONGAN II	BAMEGA JAYA	1	10/0/2018	PARIDA

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Database Kendaraan

Database kendaraan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan digunakan sebagai hasil rekapitulasi dari data kendaraan yang telah diinput sebelumnya.

V.2 Pembuatan Design

Pembuatan Design meliputi pembuatan tampilan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan. Aplikasi yang digunakan untuk membuat design yaitu visual basic 6.0. Untuk tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan design pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan dapat dilihat pada Lampiran II.

Berikut design yang telah dibuat untuk aplikasi manifes penumpang dan kendaraan :

1. Design Halaman Awal



Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Awal

Design halaman awal pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan awal yang akan muncul ketika aplikasi dijalankan.

2. Design Halaman Login



Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Login

Design halaman login pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan yang digunakan untuk mengakses menu-menu yang ada yaitu dengan cara memasukkan *username* dan *password*.

3. Design Halaman Utama

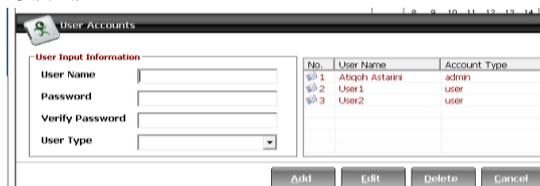


Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Utama

Design halaman awal pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan awal yang berisi menu-menu yang dapat digunakan seperti menu pemesanan tiket ataupun pengaturan *user*/akun pengguna.

4. Design Halaman Users

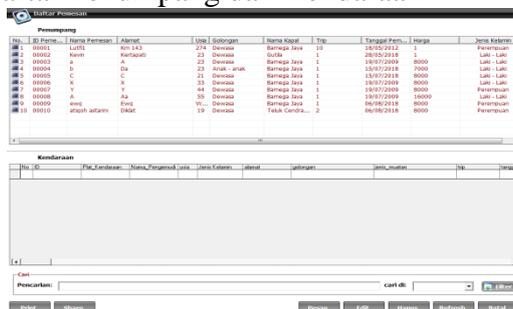


Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Users

Design halaman *users* pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan menu *user* yang berfungsi untuk mengatur *password* ataupun *username* operator ataupun untuk membuat akun baru.

5. Design Halaman Daftar Penumpang dan Kendaraan



Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Daftar Penumpang dan Kendaraan

Design halaman Daftar Penumpang dan Kendaraan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan menu pesan yang berfungsi untuk menampilkan daftar penumpang dan kendaraan yang sudah membeli tiket. Halaman ini juga memuat menu berupa tombol untuk menghapus data, merefresh data, ataupun mengedit data yang sudah ada. Namun menu-menu ini hanya dapat digunakan oleh admin, sedangkan untuk users tidak dapat menggunakan menu-menu tersebut.

6. Design Halaman Golongan



Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Golongan

Design halaman golongan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan menu yang berfungsi untuk menampilkan pilihan data yang akan di masukkan.

7. Design Halaman Jumlah Tiket Penumpang Pejalan Kaki



Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Jumlah Penumpang Pejalan Kaki

Design halaman jumlah penumpang pejalan kaki pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan untuk memasukkan berapa banyak tiket yang akan dibeli oleh

penumpang yang kemudian akan terkalkulasi secara otomatis berapa jumlah uang yang harus dibayarkan oleh pengguna jasa.

8. Design Halaman Golongan Kendaraan

The screenshot shows a window titled 'Form Pemesanan' with a sub-header 'Masukkan Golongan Kendaraan'. It contains several input fields: 'Golongan' (a dropdown menu), 'Harga', 'Pnp Dewasa', 'Pnp Anak', 'Pnp Free', and 'Total Bayar'. At the bottom, there are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Golongan Kendaraan

Design halaman golongan kendaraan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan untuk memasukkan jenis tiket kendaraan yang akan dibeli oleh penumpang yang kemudian akan menampilkan harga tiket yang harus di bayar oleh pengguna jasa secara otomatis.

9. Design Halaman Golongan Penumpang

The screenshot shows a window titled 'Search Category Form' with a sub-header 'Double click the item to select.'. It contains a table with three columns: 'No.', 'Categ...', and 'Category Name'. The table has three rows of data. Below the table are 'Refresh' and 'Exit' buttons.

No.	Categ...	Category Name
1	00001	Anak - anak
2	00002	Dewasa
3	00003	Free

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Golongan Penumpang

Design halaman golongan penumpang pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan untuk memasukkan jenis tiket yang akan dibeli oleh pengguna jasa.

10. Design Halaman Pemesanan Penumpang

The screenshot shows a window titled 'Form Pemesanan' with a sub-header 'Masukkan Data Pemesan'. It contains several input fields: 'ID Pemesan' (with value 00011), 'Nama Pemesan', 'Alamat Pemesan', 'Usia', 'Jenis Kelamin', 'Nama Kapal', 'Trip', 'Tanggal Pemesan' (with value 06/08/2018), 'Golongan', and 'Harga'. At the bottom, there are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Pemesanan Penumpang

Design halaman pemesanan penumpang pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan untuk memasukkan biodata pengguna jasa pejalan kaki yang kemudian disimpan kedalam database.

11. Design Form Pemesanan Kendaraan

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Pemesanan Kendaraan

Design halaman pemesanan kendaraan pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan untuk memasukkan data kendaraan beserta penumpang dan muatan yang diangkut yang kemudian disimpan kedalam *database*.

12. Design Halaman Pemesanan Penumpang Pada Kendaraan

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Design Halaman Pemesanan Penumpang Pada Kendaraan

Design halaman pemesanan penumpang pada kendaraan yang terdapat pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan merupakan tampilan untuk memasukkan biodata penumpang yang berada dalam kendaraan yang kemudian disimpan kedalam *database*.

V.3 Validasi Aplikasi

Untuk memastikan apakah aplikasi yang sudah dibuat dapat berjalan dengan benar, maka perlu dilakukannya proses ujicoba terhadap menu-menu yang ada pada aplikasi tersebut. Dalam melakukan percobaan tersebut maka dapat dilakukan dengan metode *whitebox* dan *blackbox*.

Pada metode ujicoba *whitebox* merupakan ujicoba aplikasi yang dapat dilihat dari algoritma atau *flowchart* aplikasi yang telah dibuat, sedangkan metode ujicoba *blackbox* yaitu dengan memperhatikan menu atau tombol-tombol yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Untuk itu, berikut adalah metode ujicoba *blackbox* pada aplikasi manifes penumpang dan kendaraan:

Validasi Aplikasi Dengan Metode *Blackbox*

N o	Perco baan	Halam an Percob aaan	Tujuan	Hasil
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Tekan tombol pada <i>keyboard</i>	Halaman Awal	Halaman <i>Login</i>	Berhasil
2	Klik <i>Enter</i>	Halaman <i>Login</i>	Halaman Utama	Berhasil
3	Klik Batal	Halaman <i>Login</i>	Halaman Awal	Berhasil
4	Klik Pesan	Halaman Utama	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Berhasil
5	Klik <i>Users</i>	Halaman Utama	Halaman <i>Users</i>	Berhasil
6	Klik <i>Add</i>	Halaman <i>Users</i>	Menambah <i>User</i>	Berhasil
7	Klik Edit	Halaman <i>Users</i>	Mengedit <i>User</i> yang sudah ada	Berhasil
8	Klik <i>Cancel</i>	Halaman <i>Users</i>	Halaman Utama	Berhasil
9	Klik <i>Delete</i>	Halaman <i>Users</i>	Menghapus <i>User</i>	Berhasil
10	Klik Pesan	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Halaman Golongan	Berhasil
11	Klik Hapus	Halaman daftar penumpang	Menghapus Data	Berhasil

		ang dan kendaraan		
1 2	Klik <i>Refresh</i>	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Memuat ulang data	Berhasil
1 3	Klik Edit	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Mengedit Data	Berhasil
1 4	Klik Batal	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Halaman Utama	Berhasil
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1 5	Klik Filter	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Mengurutkan Data	Berhasil
1 6	Klik Penuangan	Halaman Golongan	Halaman Jumlah Tiket Penumpang Pejalan Kaki	Berhasil
1 7	Klik Kendaraan	Halaman Golongan	Halaman Golongan Kendaraan	Berhasil
1 8	Klik Batal	Halaman	Halaman daftar	Berhasil

		Golong an	penump ang dan kendara an	
1 9	Klik <i>Save</i>	Halama n Jumlah Tiket Penum pang Pejalan Kaki	Halama n Pemesa nan Penum pang	Berha sil
2 0	Klik <i>Cancl e</i>	Halama n Jumlah Tiket Penum pang Pejalan Kaki	Halama n daftar penump ang dan kendara an	Berha sil
2 1	Klik <i>Save</i>	Halama n Golong an Kendar aan	Halama n Pemesa nan Kendar aan	Berha sil
2 2	Klik <i>Cancl e</i>	Halama n Golong an Kendar aan	Halama n daftar penump ang dan kendara an	Berha sil
2 3	Klik <i>Refres h</i>	Halama n Golong an Penum pang	Memua t ulang golonga n penump ang	Berha sil
2 4	Klik <i>Exit</i>	Halama n Golong an Penum pang	Halama n Pemesa nan Penum pang	Berha sil
2 5	Klik <i>Save</i>	Halama n Pemesa nan Penum pang	Halama n daftar penump ang dan kendara an	Berha sil

26	Klik <i>Cancel</i>	Halaman Pemesanan Penumpang	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Berhasil
27	Klik >	Halaman Pemesanan Penumpang	Halaman Pemesanan Penumpang 1	Berhasil
28	Klik <	Halaman Pemesanan Penumpang	Halaman Pemesanan Penumpang 2	Berhasil
29	Klik <i>Save</i>	Halaman Pemesanan Kendaraan	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Berhasil
30	Klik <i>Cancel</i>	Halaman Pemesanan Kendaraan	Halaman daftar penumpang dan kendaraan	Berhasil
31	Klik Menu	Halaman Utama	Menu Keluar dan <i>Logout</i>	Berhasil
32	Klik <i>Logout</i>	Halaman Utama	Halaman <i>Login</i>	Berhasil
33	Klik Keluar	Halaman Utama	Aplikasi Tertutup	Berhasil

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa aplikasi manifes penumpang dan kendaraan yang direncanakan dapat dioperasikan sesuai dengan yang direncanakan.

C. KESIMPULAN

Sebelum menerapkan aplikasi manifes penumpang dan kendaraan yang direncanakan, maka kita harus memperhatikan dampak atau keuntungan yang akan diperoleh apabila aplikasi

manifes ini diterapkan di Pelabuhan Penyeberangan Batulicin. Berikut Perbandingan antara sistem pendataan manifes secara manual dengan sistem pendataan manifes dengan menggunakan menggunakan aplikasi manifes penumpang dan kendaraan:

Perbandingan Sistem Manual dengan Sistem Aplikasi

NO	Sistem Manual	Sistem Dengan Menggunakan Aplikasi
1.	Tidak melakukan pencatatan daftar penumpang dan kendaraan angkutan penyeberangan sesuai Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 25 Tahun 2016 tentang Daftar Penumpang Dan Kendaraan Angkutan Penyeberangan, sehingga pihak Pengelola Pelabuhan tidak memiliki data yang pasti.	Memuat data penumpang dan kendaraan sesuai dengan ketentuan pada Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 25 Tahun 2016 tentang Daftar Penumpang Dan Kendaraan Angkutan Penyeberangan, sehingga pihak pengelola pelabuhan memiliki data yang pasti mengenai jumlah dan data penumpang serta kendaraan.
2.	Proses pembelian tiket lebih cepat karena tidak dilakukannya pengisian biodata penumpang dan kendaraan.	Proses pembelian tiket lebih lambat karena petugas melakukan pengisian data penumpang dan kendaraan pada aplikasi.
3.	Tidak memiliki arsip daftar penumpang dan kendaraan.	Memudahkan dalam pengarsipan daftar penumpang dan kendaraan.
4.	Tidak dapat memantantau secara pasti	Dapat memantau jumlah tiket yang terjual

	jumlah tiket yang terjual maupun tiket yang masih tersisa di loket.	maupun tiket yang tersisa di loket melalui nomor seri tiket yang terdata dalam aplikasi.
5.	Tidak dapat memastikan tiket yang sudah terjual tidak dapat dijual kembali.	Dapat memastikan tiket yang sudah terjual agar tidak dapat dijual kembali.

Sumber : Hasil Analisa, 2018

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan pada masing-masing sistem pembelian tiket penumpang dan kendaraan di pelabuhan Penyeberangan Batulicin.

REFERENSI

1. Direktorat Jendral Perhubungan darat, ***Pengembangan angkutan Sungai, Danau dan Penyeberangan***, Jakarta 2006
2. Keputusan Menteri Perhubungan No KM 32 , Tahun 2001, ***Tentang Penyelenggaraan angkutan Penyeberangan***.
3. Keputusan Direktur Jendral Perhubungan Darat No: SK.73/AP005/DRJD/2003 Tahun 2003, ***tentang Persyaratan minimal Angkutan Penyeberangan***.
4. International Maritime Organization, IMO and RO RO Safety, London 1997.
5. Undang Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2008 ***tentang Pelayaran***
6. Nurgiyantoro, Burhan, Gunawan dan Marzuki, 2000, ***Statistik Terapan Untuk Ilmu-Ilmu Sosial***, Yogyakarta: Gadjja Mada University Press.
7. Rakhmat, Jalaludin, 1999, ***Metode Penelitian Komunikasi, Bandung*** : PT Remaja Rosda Karya.
8. Sugiyono, 2001, ***Metode Penelitian Bisnis, Bandung*** : CV Alfabeta
9. Suharsimi, Arikanto, 2000, ***Manajemen Penelitian***, Jakrata : Rineka Cipta
10. Bruton M.J (1985); ***Introduction to Transportation Planning***, Hutchinson Melbourne
11. Kanafani, Adib, (1983); ***Transportation Demand Analysis***, Mc GrawHill Book Company, New York.
12. Miro, Fidel (2005); ***Perencanaan Transportasi***, Erlangga, Jakarta
13. Bambang.S (2009), ***Modelling and System Simulation: Theory, Application, And Sample Programs in Language C***. Bandung: Imformatika.

14. Schwier., & Misanchuk.(1994),*Interactive Multimedia Instruction*, London.